ГоТМ
Книга первая
ВЯЧЕСЛАВ ВАСИЛЬЕВ
ДЕНИС РОСС

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Объединенная Земля будущего. 2115 год. После последней войны, разразившейся в Африке, прошло более семидесяти лет. Планета перенаселена. Несмотря на мощный технологический скачок семидесятилетней давности, позволивший осуществлять полеты на другие планеты Солнечной системы, переселение Землян находится под запретом наблюдающей цивилизации, подарившей некоторые свои достижения в обмен на послушание. Людям предлагают не напрягаться особо, а просто играть. Могущественная корпорация GTM выкупила Африканский континент, чтобы создать на нем, при поддержке объединенного правительства, испытательно-развлекательные полигоны, для тестирования последних достижений военно-промышленного комплекса. Постепенно увеличивая количество игровых секторов, континент, прозванный в народе ГоТМ, становится самым популярным местом для отдыха Землян, могущих себе позволить особый вид развлечений. За пятьдесят лет своего существования, ГоТМ заслужил звание самого безопасного и посещаемого места на планете, ведь сюда стремятся попасть все: нелегалы, доставляемые контрабандистами; люди, ищущие достойную работу; клиенты, желающие отдохнуть на всю катушку; военные и ученые, работающие на оборонный комплекс. Но что кроется за всем этим?..

- Вячеслав Васильев, Денис Росс
  - Глава 1
    - ■
    - ■ Брут

Вячеслав Васильев, Денис Росс
ГоТМ
Книга 1

Глава 1

Предположительно, история планетарного игрового континента началась с отрезанной головы. Вернее, голову сначала отделили от предыдущего тела, а потом пришили к новому туловищу, способному двигаться, не поражённому недугом болезни. Голова соображала, как и прежде, а новое тело исправно слушалось команды, подаваемые из мозга. Теперь уже не вспомнить того первопроходца, который согласился на подобную операцию, потому что его случай растворился в тысяче аналогичных, подобно первой капле, попавшей в океан в начале настоящего ливня.

Неприлично богатые и старые господа, вдохновлённые подобным экспериментом, пожелавшие продлить век своего существования, срочно искали для покупки молодые крепкие тела, чтобы потом, при помощи чудес современной медицины, приобрести в собственное владение стройное тело в репродуктивном возрасте, о котором они вспоминали с грустью. Но богатеи не учли одной маленькой детали. Сколько не пришивай одну и ту же голову к новому телу, она продолжала так же стремительно стареть. Дряхлели мозги, переставая соображать, кожа головы старела, становясь похожей на пергамент, выцветали радужки глаз, мутнея и теряя былую зоркость, но молодое тело не могло справиться с прогрессирующей старостью. В результате чего к их обладателю приходила заслуженная старость, а после этого смерть.

Поскольку запрет о клонировании человека оставался всё ещё в силе, во избежание столкновения с полноценными людьми, его было решено обойти стороной. Научные лаборатории занялись выращиванием туловищ для потенциальных клиентов. Началась эра клонирования тел, но, поскольку, новые тела отказывались омолаживать пришитые головы, то в запаснике научных лабораторий, через некоторое время, остались невостребованными тысячи выращенных молодых тел обоих полов. Генные инженеры настолько наловчились в своей работе, что из-под их талантливых рук выходили поистине божественные тела без каких-либо видимых изъянов, будь то женское или мужское тело. Затея, всколыхнувшая мир, так же быстро затихла.

Ситуацию, в которую попали эти научные лаборатории, спасла только что образовавшаяся мега корпорация, которая подписывала с лабораторией временный контракт на период три года, с возможностью пролонгации договора на неопределённый срок. Выращенные тела срочно изымались из запасников и

отправлялись в неизвестном направлении. О том, куда они вывозились и для каких целей, директорам лабораторий клонирования, а тем более ведущим сотрудникам лабораторий, не было никакого дела, потому что центральным стержнем человеческих взаимоотношений по-прежнему оставались деньги и их эквивалент. А лабораториям нужно было в срочном порядке сдать наличный товар, в который было вложено немало средств и который так своевременно был выкуплен в полном объеме. К тому же перспектива сдавать выпущенную продукцию на протяжении трёх лет без всяких задержек и проблем, дала новый толчок для нового бизнеса. В результате чего были спасены тысячи семей работников подобных лабораторий от неминуемого голода и разорения.

1 января 2065 года по всем новостным каналам планеты пронеслась невероятная, будоражащая воображение, новость. День для неё был выбран заранее. Первый день нового года, когда все жители планеты, изнывая от безделья, уставились в трип приёмники, успев наспех продрать глаза. Открывалась новая эра игр! Где участником мог оказаться каждый желающий, готовый расстаться с приличной суммой накопленных единых кредитов на счету. Взамен корпорация Мегасофт предлагала поистине невероятную вещь – поиграть в любимую игру по-настоящему, ощутив себя живым игроком в живой игре! Подумать только! Вместо привычно-скучной виртуальной проекционной игры стать участником эпического сражения с инопланетными захватчиками, с настоящим оружием в руках, расстреливая врагов десятками и даже сотнями. Стать участником настоящего сражения за независимость Греции в составе греческого войска в сражении при Фермопилах, или против неисчислимых орд царя Ксеркса, прущего волнами через узкие Огненные ворота. Стать настоящим первопроходцем диких земель Америки, наполненных кровожадными индейцами, жаждущими снять скальп с каждого белого человека. Или оказаться в мире доисторических животных, покрытых шерстью, с огромными клыками, стараясь выжить, с копьем в руке и луком за спиной. Пройтись огнём и мечом по всему, до чего так хотелось дотянуться в своих розовых детских мечтах. Почувствовать себя настоящим героем, понюхавшему пороха и испившему кровь врага. Пожить жизнью героев боевиков и фантастических саг, ежедневно пробуя мир на прочность. Окунуться в места, наполненные красотой и умиротворением, став честным фермером или ковбоем, царём или шейхом выдуманного мира, где всё можно было потрогать собственными руками и попробовать на вкус. На этом список предложений не ограничивался, и корпорация обещала ежемесячно добавлять к

озвученному списку по десять новых игр, исходя из просьб потенциальных участников.

Новость облетела планету за считанные минуты. Первыми счастливчиками стали обладатели несметных состояний. Каждому человеку, у которого количество единых кредитов на счету переваливало за миллион, был выслан пригласительный билет, в котором предлагалось один раз, совершенно бесплатно, поучаствовать целые сутки в одной из игр, предлагаемых корпорацией GTM. Рекламная акция не прошла незамеченной и уже на следующий день счастливые миллионеры повалили со всех концов света, желая воспользоваться очередной халявой в своей жизни.

Одна неделя игрового времени стоила достаточно прилично, об этом говорилось в рекламном ролике корпорации, крутившегося с утра до вечера по трип-приёмникам, и ни один из обладателей счастливого билета не хотел упускать подвернувшейся удачи. Тем более, что никаких рабочих дней в это время не предвиделось и можно было оттянуться по полной программе, испытав новые ощущения.

Земля изучена вдоль и поперёк, человечество даже умудрилось к тому времени изучить большую часть морей и океанов. Мечтателям и романтикам оставалось только смотреть с грустью новые приключенческие фильмы, представляя себя на месте героев. Войны, как и в прочем, локальные конфликты отошли в прошлое после отгремевшей войны, чуть не положившей начало новому противостоянию народов. Но вовремя одумавшиеся государства, решив покончить с уничтожением человека раз и навсегда, задушили начавший разрастаться конфликт. Корпорация не ударила в грязь лицом и сумела удовлетворить пожелания каждого потенциального клиента, решившего стать на время кровожадным убийцей. Вся планета с интересом следила за транслируемыми приключениями счастливчиков в прямом эфире, завидуя и радуясь чужой удаче.

Несколько разновидностей реальных игр были рассчитаны на большую часть увлечений игроков и наблюдателей. Для этого корпорация провела систематизацию и анализ раскупаемых в большем количестве виртуальных трип-игр, подключив к этому социальные опросы населения через мировой интернет. Поскольку к началу открытия игрового континента в корпорацию Мегасофт входили крупнейшие разработчики представленных на рынке виртуальных трип-игр, держателем контрольных пакетов которых была всё та же корпорация, провести такую оценку заранее не составило большого труда. Теперь это была корпорация, носящая гордое название Геймс Технолоджи оф

Мегасофт.

Так появился ГоТМ – игровой континент, названный с лёгкой руки одного из мультимиллиардеров, принимавшего участие в пробных играх, и так полюбившего развлечения нового континента. Чуть позже он подарил корпорации Мегасофт огранённый алмаз в девятьсот шестьдесят четыре карата в виде двух конусов, соединённых основаниями, ставший впоследствии официально зарегистрированным символом игрового континента, получившего своё название от аббревиатуры корпорации GTM, его создавшей. Мультимиллиардер же в свою очередь получил пожизненное бесплатное посещение в любое место континента в ответный подарок от корпорации, чем и пользовался, прожив большую часть своей жизни, участвуя во всех представленных играх. Впоследствии поговаривали, что он являлся одним из членов совета директоров корпорации, а подобный шаг был сделан с целью привлечения большего количества игроков и любопытных, пожелавших воочию увидеть подарок, хранившийся в музее корпорации. Сам музей находился в самом большом скайпорту континента под самым надёжным присмотром и предлагал всем желающим за скромную плату полюбоваться сокровищем. Кроме первого экспоната музей выставлял образцы новых ботов, поражавших посетителей своей реальностью, ведь, кроме человекоподобных изделий, здесь присутствовали гуманоиды с неизвестных планет, животные, вымершие в прошлых эпохах. Но маленькой жемчужиной музея был зал разработок вооружения, экипировки и костюмов для игроков, пользующийся среди посетителей особой популярностью.

Участие в играх щедрого миллиардера подхлестнуло обладателей огромных состояний, не желавших показывать свою несостоятельность перед другими, постоянно участвовать в существующих играх и ежемесячно появлявшихся новых. Кроме этого многие жители планеты, после первой недели демонстрации, пожелали развлечься подобным образом, поскольку не хотели отставать от самых-самых. К концу первого года работы игрового континента количество участвовавших игроков, испробовавших себя на крепость духа, перевалило за сорок миллионов, благо территория позволяла разместить гораздо большее количество желающих.

Те, кто не мог участвовать в играх, из-за своих преклонных лет, но не желавших показывать свою несостоятельность, нанимали специальных игроков, выступающих от их имени. Все почести от пройденных испытаний и миссий воздавались владельцу игрока, а сам игрок наслаждался процессом игры, получая от неё максимальное удовольствие. Даже существовал

рынок участников, где по соглашению сторон можно было приобрести или продать любого представителя владельца. Ведь, как показывали всё те же исследования, большинству профессиональных игроков такие развлечения были не по карману. Как не были по карману и бедной прослойке населения, мечтавшей хоть раз в жизни испробовать на вкус подобное развлечение. Но и здесь корпорация не упустила свой шанс обогатиться за счёт мечты клиента, предлагая всем желающим оформить кредит у представителей корпорации под совершено мизерный процент. А тем, кто не мог себе позволить и этого, GTM продавала трип-игры, заставляя умирать от зависти.

Реальные игроки и их владельцы кичились количеством удачно пройденных миссий друг перед другом. Чем дали новое движение соревновательному процессу на континенте, в результате которого появилась континентальная лига игроков. Её представителем мог стать каждый желающий с должными ловкостью, силой, упорством и амбициями, но самое главное, большим счетом в банке, чтобы оплачивать участие в играх. Сама лига подразделялась на три части. Младшая лига – начинающие игроки и игроки, прошедшие десять разных игровых секторов. Действительная лига – игроки, прошедшие одиннадцать секторов и игроки, прошедшие половину существующих секторов. Но самыми крутыми были последние, элитная лига – игроки прошедшие больше половины существующих на континенте игровых секторов. Ими гордились владельцы и им завидовали те, у кого не было такого игрока. За них болели участники официальных тотализаторов и ненавидели соперники и проигравшие. Они были Богами на арене секторов и, в большинстве случаев, несчастными людьми, трудившимися ради известности своего хозяина, хоть он и давал возможность торчать безвылазно в ГоТМе.

К концу официального открытия последнего, шестисотого сектора, континентальная лига разработала свою систему зачётов и оценок пройденных секторов. Засчитанным результатом являлся такой, когда игрок проходил пять квестов игры, обыграв при этом ботов и не получив серьёзных условных повреждений. Если он не успевал по времени пройти хотя бы последний квест, то результат не засчитывался и нужно было начинать всё сначала. Место, где указывалось количество закрытых секторов, было найдено сразу же – это была передняя часть шеи, с наколотым ромбом, поделенным на шестьсот одинаковых ромбиков, которые закрашивались всякий раз, когда очередной сектор проигрывал участнику. Носить такой знак отличия считалось модным и стильным, тем более в нём отражались все успехи игрока и

считался визитной карточкой участника. Но среди представителей элитной лиги считать количество ромбиков не было нужды, потому что практически каждый житель Земли знал их в лицо. Они были примером для подражания растущего поколения. Желанным любовником женской части населения, будь то школьница или старушка. Долгожданным приобретением миллионера, пожелавшего поднять свой статус в обществе или известность, или миллионерши, пожелавшей и того, и другого, и третьего. Существовали специальные школы и секции, куда родители отдавали своих детей, чтобы те впоследствии стали профессиональными игроками, обеспечив себе неувядающую славу и роскошную жизнь, а родителям почёт и уважение коллег по работе и зависть соседей.

К десятому году существования игрового континента, руководство компании GTM с удовольствием отметила, что профессия игрока вошла в десятку самых популярных на планете. Это подхлёстывало многих начинать карьеру представителя, и, тем самым, приносила ещё больше прибыли компании. Все шестьсот секторов работали на полную катушку, состригая с обезумевшего населения неимоверную прибыль. Ко всему прочему, как отмечали официальные источники, преступность на планете снизилась до предельно низкого уровня. Всё объяснялось вполне прозаично, люди выплёскивали накопившуюся агрессию, участвуя в играх, фантазия которых не имела границ. Здесь вполне легально, без преследования планетарной полицией, можно было прикончить игрового бота, изображавшего человека. Порой, по заказу клиента за отдельную плату, изготавливались копии ненавистного в настоящей жизни индивидуума, с которым можно было, своеобразным образом, свести счёты. Будь то жена, тёща, соседка, коллега по работе или директор фирмы, бот мог быть в образе любой жертвы. При его убийстве из него вытекала такая же натуральная кровь и вываливались такие же натуральные кишки. Оператор, управлявший ботом, мог задать тому любую линию поведения. От крайней степени агрессии до скотской покорности. К тому же бота можно было и не убивать, а поразвлечься с ним в сексуальных игрищах, выплёскивая наружу неудержимые фантазии, так упорно сдерживаемые в обществе. Всех жителей планеты захватила игровая лихорадка, коей они предавались с наслаждением.

Всеми движимыми процессами, связанными с ботами, отвечали операторы, находившиеся в центре управления, именуемого в простонародье «Мозг», который располагался на бывшем острове Мадагаскар. Место это было выбрано неспроста. Оно находилось на достаточном удалении от континента,

добраться до него вплавь было нереально, и охранять его было проще чем если бы он находился на континенте. Оператор время от времени корректировал работу бота, исходя из сложившейся ситуации, в голову которого была вложена основная программа, прописанная правилами игрового сектора. «Мозг» управлял всем! От мелких грызунов, до гигантских ящеров. От человекоподобного персонажа, до гуманоида. Каждый бот был живым и неживым одновременно. Он двигался, выполнял заданные действия, для поддержания жизни он должен был употреблять пищу, прописанную программой, мог её приготовить, переварив, справлять нужду, но не имел собственного мозга, чтобы самостоятельно принимать решения, а, следовательно, не был личностью. Права человека не были попраны, а, даже, несколько расширены. «Бот – всего лишь игрушка для человека!» – твердили заведующие отсеками управления своим подчинённым. – «Так дайте же им наиграться вволю!»

Голова бота представляла собой совершенный трансмиттер, сращенный с биологической оболочкой. Технология изготовления держалась в строжайшем секрете, все причастные к их изготовлению и сращиванию с телами жили и трудились безвылазно на острове. Корпорация предлагала шикарные условия труда своим работникам и их семьям. Они были обеспечены восьмичасовым рабочим днём, комфортабельным и просторным жилищем, все продукты можно было взять в специальном месте, где не требовалась оплата. Дети, если таковые имелись, ходили в детский сад, школу и институт, находившийся здесь же.

Корпорация заботилась о своих рабочих, приносивших ей огромную прибыль. Два раза в год работникам острова вместе с семьёй предлагалось абсолютно бесплатно провести трёхнедельный отпуск в любом из мест игрового континента, чтобы насладиться игрой или отдохнуть на пляжах побережья. Лучшие умы корпорации не должны были чувствовать себя заложниками, пользуясь всеми благами собственных разработок. Мало кто задумывался над тем, что он принадлежит корпорации со всеми потрохами. Главное была обеспеченная жизнь для семьи, без каких-либо дополнительных затрат.

Остров представлял из себя маленькое государство со всеми необходимыми для жизни человека местами. Поэтому большая часть его была застроена. Помимо зданий относящихся к обслуживанию игроков, жилья и мест развлечений для рабочего персонала, большую часть острова занимали научно-технические лаборатории, где производилась сборка сверх технологичных трансмиттеров, вращиваемых в головы ботов и разработка

программного обеспечения для трансмиттеров. Полевые испытания новых экземпляров ботов проходили здесь же. Учитывались все недостатки физического состояния, логи программы, сбои приёмов и отправки данных, безопасность передающих каналов и способы их защиты от внешнего воздействия. Новый бот, прошедший все уровни требований, вводился в конвейерное производство. Тут техникам оставалось только прирастить электронную голову к телам, поставляемым по контрактам из лабораторий клонирования с материков. Работы хватало всем. Огромная армия учёных, занятых разработками, техников, внедряющих их в жизнь, лаборантов, обслуживающих разнообразные направления, портных, разрабатывающих дизайн одежды, оружейников, выпускающих амуницию и вооружение, связистов, державших руку на пульсе игроков континента, охраны, следящей за порядком, руководства, управлявшего всем этим ульем, занимала всё возможное пространство острова. На острове разрабатывались новые дизайны тел, которые должны были вырастить лаборатории вне континента, необходимых для секторов и уровней, прорабатывалась концепция новых квестов, позволяющая заинтересовать посетителей. Каждый мог внести своё предложение. Если руководство считало, что идея хороша, её податель премировался внеочередным отпуском. Такая организация рабочего процесса приносила больше дохода, ведь люди здесь работали не на пополнение кредитного счета в банке, а на идею.

При разработке программного обеспечения особым условием ставился запрет на причинение увечий или боли ботом живому человеку, будь то игрок или обслуживающий персонал. Этот запрет дублировался несколько раз, чтобы в случае сбоя, полученного при ударе или ранении бота в голову исключить ответную реакцию с его стороны. Ведь, как и настоящие люди, боты могли испытывать не только голод или позывы к исправлению нужды, а также боль, ласку и возбуждение. В случае, если бот загонял игрока в угол, например, в красном секторе, то он ненадолго отключался, чтобы дать игроку время ретироваться или занять другую позицию. В это время оператор ботов всегда находился на связи с игроком, чтобы прибавить ему очки за победу или оштрафовать за проигрыш.

Вообще штрафных очков можно было избежать, заплатив за них кредитный эквивалент. Кроме этого за отдельную плату можно было получить дополнительную амуницию или вооружение. Выкупить координаты схрона с запасом еды, получить дополнительную подсказку для решения задачи квеста, получить девочку-бота или мальчика-бота на вечер, заказав

выпивку, если правила сектора по условиям квеста не позволяли в данный момент воспользоваться желанным. Но это только для особо нетерпеливых, потому что в каждом секторе находилось здание управляющего, сделанного на манер увеселительного заведения, где игрок мог снять напряжение после игрового дня воспользовавшись и выпивкой, и интимными услугами абсолютно бесплатно. Кроме этого там можно было пополнить запас провизии и воды, подлатать амуницию, пополнить боезапас, вымыться горячей водой и выспаться в шикарном номере. Обо всём этом администрация сектора предупреждала сразу новых игроков и напоминала, прибывшим вторично. Из-за пирушек, проходивших по ночам, затягивающихся порой до утра, увеселительные заведения не закрывались ни на миг. Несмотря на все разрешения, корпорация придерживалась одного правила – в ГоТМ нельзя было попасть, до двадцати двух лет.

Поэтому у родителей стало модным дарить своим детям к этому возрасту недельную поездку в ГоТМ. О ней рассказывали взахлёб в соцсетях впечатлённые чада, обсасывая всевозможные подробности пребывания, делились впечатлениями, советовали друзьям и знакомым. Желали дня своего двадцати двухлетия больше, чем совершеннолетия. Ведь именно тогда можно было ожидать поездки в загадочный мир игрового континента.

Брут

«Содом и Гоморра, тайный развратный сектор – миф или реальность?» – гласил заголовок утренней газеты, выглядывая из почтового ящика. Чернокожий парень устало вытянул газету из почтового ящика и направился обратно в дом. Когда-то бывшая белоснежной майка подчеркивала его изрядную худобу, а мятые, выцветшие шорты как могли скрывали костлявые ноги. На вид ему было лет восемнадцать, не больше, но печаль в глазах и усталость на лице говорили о гораздо старшем возрасте. Парень взглянул на «Недельный вестник» и, пробежав глазами по крупнейшему заголовку, бесстрастно хмыкнул. Он будто и сам не понимал какое у него складывается ощущение по поводу всего этого шума вокруг призрачного сектора Х. С одной стороны, разврат – это плохо, а с другой, рабочие места – это хорошо. Работа на континенте считалась хорошо оплачиваемой для таких как он, но в настоящее время на хорошую должность сложно было попасть, особенно темнокожему человеку. Его взгляд скользнул к верхнему правому углу, на суровую жирную цифру 2. Цифровые технологии десятки лет назад заняли лидирующие позиции, а после, постепенно вытеснили все печатные издания. И этот, предпоследний тираж единственной на земле газеты символизировал конец целой эпохи.

Прикрыв за собой входную дверь, он положил газету на кухонный стол.

– Твоя тетя всегда говорит, что дядя Тафари любит, когда за завтраком его ожидают свежие новости. – Сказала пожилая чернокожая женщина.

Она стояла у раковины, опираясь одной рукой на кривую самодельную клюку.

На лице парня появился страх, он встрепенулся и спешно двинулся к ней:

– Бабуль, тебе лучше не ходить одной!

– Ой, – махнув слабой рукой, сказала она, – что уж мне и воды теперь не попить без помощи?

– Я бы тебе принес, как и всегда. Давай, я провожу тебя в комнату. – Предложил он.

Он обнял ее с правой стороны и, не торопясь повел в спальню.

– Конечно, как и всегда. Кому же я нужна, такая старуха, кроме своего любимого внука.

Ее глаза увлажнились, пересекая глубокие борозды морщин, по лицу потекла слеза.

– Не говори так. Ты нужна тете Зами и… И дяде.

– Вот уж для него я точно обуза на всю жизнь, все ждет не дождется, кагда помрет тещечка. – Проворчала она.

– И я у тебя не единственный, а как же Наэма и Зури?

– У этих детишек свои заботы. – Ответила она неопределённо.

– Они также любят тебя, как и все мы…

Она тяжело, с помощью мальчика, опустилась на скрипучую кушетку.

– Хоть я и старуха, но я чувствую и вижу. И так, как ты, Брут, за мной никто не ухаживает. – Из ее глаз потекли слезы. – У тебя большое сердце, мальчик мой. Мать бы тобой гордилась.

Она нежно погладила его по щеке. Брут поднял ее ноги и аккуратными движениями опустил на постель, затем, придерживая голову, помог ей прилечь на кровать.

– Ну все, я побежал, скаймакс не станет дожидаться меня.

– Ох уж эти скаймаксы. Ой не дай Боже! – в страхе запричитала она.

– Бабуль, мы это уже обсуждали много раз. Крушения самолетов ушли в прошлое, с тех пор, как ушли в прошлое сами самолеты. Аварии современных скаймаксов исключены в принципе. Мы ж не в двадцать первом веке живем! – усмехнулся Брут.

– Ох, не в двадцать первом… – Проворчала она.

Выходя из комнаты до него донеслось:

– И что бы я делала без тебя…

В комнате Брута царили порядок и умиротворяющее спокойствие. Аккуратно заправленная кровать пестрела старенькой цветастой накидкой, небольшой вещевой шкаф красовался выставленными в один ряд книгами. Посреди комнаты лежал потертый черный рюкзак, доверху набитый вещами. Заменив майку приемлемой на вид футболкой и натянув на ноги широкие, цвета хаки штаны, он схватил рюкзак и, прикрыв дверь, вышел из комнаты.

– Бабуль, я поехал. А ты, чтобы к моему приезду бегала и прыгала! – пошутил он, накидывая на себя утепленную куртку.

– Ох, куда мне, дряхлой… Ну, пока, пока, удачной поездки. Ох, уж эти самолеты…

Было пасмурно, из темных серых туч валил, не переставая, снег. Старенький автобус, разрезая стремительные снежные хлопья, вез пассажиров к северному скайпорту, что находился в трехстах километрах.

Хмурые многоэтажки и пестрящие вывески, мелькавшие за окном в пределах города, сменились природными пейзажами. По обе стороны от автострады бугрились холмы, уходя во все

стороны и теряясь в волнах облезших кустарниковых зарослей. По краям проносились сосны и редкие раскидистые дубы Время от времени автобус нырял в разинутые пасти дорожных тоннелей, а через секунды выныривал с другой стороны.

Единственный жилой сегмент бывшего африканского континента раскинулся на его севере, вдоль побережья средиземного моря, вмещая в себя полмиллиарда людей, половина из которого трудилась, как и Брут, в секторах континента.

Через три часа автобус добрался до места назначения. Пассажиры вытекали неторопливым потоком, направляясь навстречу полукругом раскинувшемуся зданию скайпорта.

Это был один из шести огромных скайпортов континента. Внутри, как всегда, было множество разномастного народу. Европейцы, азиаты, американцы, австралийцы… Черные, белые, желтые… В основном это были взрослые мужчины и женщины. Особенность этого места была в том, что ни единого ребенка здесь нельзя было встретить. Рокеры с длинными волосами, хиппи в цветастых одеждах, накачанные спортсмены, мышцы которых вот-вот разорвут кое-как стягивающую их одежду, а также, среди этого колорита можно было встретить представительного вида людей в деловых костюмах, спешащих по своим важным делам.

В самом центре аэропорта происходило голографическое сражение, перед которыми завороженно толпились новички. А посмотреть было на что. Во-первых, необыкновенная насыщенность красок, что объяснялось последними технологиями в сфере трип-графики, во-вторых, устрашающе гигантские размеры голограммы, придавали ужасающую реальность сражающимся. Битва происходила между человеком в боевом облачении и омерзительным на вид гуманоидом. Запаянный в экзоскелет последнего поколения боец, держа в одной руке устрашающего вида энергетический меч, а в другой импульсный короткоствольный пулемёт расправлялся с гигантской тварью, превосходившей его размером в пять раз, отстреливая раз за разом одну из двадцати конечностей с торчащими в разные стороны шипами и кошмарной головой. Казалось бы, монстр одерживает победу, тесня человека к стене, наваливаясь всей тушей, но наткнувшись на меч, отскакивал от невыносимой боли. И всё начиналось сначала. Конечностей становилось с каждым разом всё меньше. Наконец, обездвижив монстра, боец широким взмахом меча отделил зубастую голову от туловища и та, вращаясь и разбрызгивая фонтаны голубоватой крови, отлетела за десяток метров. Боец поставил ногу на поверженного врага и

воздев руки к небесам издал победный клич, отстреливая остаток боезапаса вверх.

Глянув на стену с огромным табло, Брут двинулся к южному сектору. Добравшись до сидений для ожидающих, он скинул рюкзак с плеча и уселся на кресло. Повсюду шум тысяч голосов, суета тысяч тел. В глазах большинства читалось напряженное ожидание счастья, радости, мечты всей их жизни, словно они выиграли в лотерею.

Одна из стен зала ожидания была оснащена огромным экраном, на котором постоянно крутилась реклама захватывающих приключений континента. В ней показывались популярные среди населения сектора в момент самых захватывающих событий. Битва за Землю – сектор 423, Разрушенная колыбель – сектор 538, Ворота преисподней…

Одна из битв оказалась прерванной. На экране возникло лицо здорового загорелого мужчины в черном облегающем костюме с голограммами спонсоров на груди и рукавах. Он тяжело дышал, но вид у него был довольный.

– Смотрите, это же Брегор! – заголосила группа молодых людей. – У него берут интервью прямо сейчас! Прямой эфир!

– Скажите, Брегор, – раздался приятный женский голос за кадром, – Вы, как экс-чемпион прошлого сезона, снова решили выступить на новых играх. Как вы оцениваете свои шансы на первенство?

– Мой спонсор дал мне возможность в очередной раз доказать всем, что я лучший игрок, и я его не разочарую. – Сказал он с уверенностью в голосе.

– Откуда такая уверенность и напор? – восхитился голос. – Одно время поговаривали о том, что Вы покинули лигу? Вы решили вернуться?

– Я рад снова выступать в лиге чемпионов! И я готов снова побеждать! Все те, кто за меня болеет – не разочаруются во мне! Никогда! Потому что я – Брегор! – заорал он тяжелым басом и его силуэт растворился в рекламе.

Слева, справа захлопали в ладоши, мужские и женские голоса начали выкрикивать дифирамбы кумиру, а группа молодых людей и вовсе отличилась, горланя довольно бодрую, энергичную песенку на непонятном Бруту языке.

Хоть Брут жил, и работал на континенте, он ни разу не пробовал себя в роли игрока. Ему было интересно побывать там, почувствовать себя героем, испытать себя на стойкость, а главное, ощутить всю прелесть участника реальной игры.

Так называемый сектор икс действительно существовал, конечно не совсем такой, как это пытались показать независимые

журналисты или хакеры из сообщества «Свобода воли», но пороков в нем хватало. Содом и Гоморра, как его прозвали в народе или сектор 406 для посвященных и его работников, находился в южной части континента, на побережье океана и представлял собой верх блаженства для богатых и экстра-богатых клиентов.

Брут работал в этом секторе, но рассказывать о своей работе не имел права под страхом расправы. С этими ребятами шутить опасно, и Брут понимал это. Да и вообще ему было глубоко плевать на то, что вытворяют сливки общества.

– Объявляется посадка на рейс S283. Просьба всем ожидающим пассажирам пройти в зону посадки, вход через зелёный терминал. – Зазвучал из динамиков приятный женский голос.

Брут забросил свой потертый рюкзак на плечо и двинулся к зелёной зоне. Не торопясь подошел к очереди и встал за чересчур молоденькой на вид девушкой. Громко обсуждая детали игр, подошла группа молодых людей – фанатов Брегора.

– Слушай, я тебе говорю! Брегор – это нечто! Он заломает Ханка и пройдет все уровни, как раз плюнуть! – захлебываясь говорил рыжеволосый парень, лет двадцати шести.

– Он, безусловно крут, тем более вице-чемпион…

– А я тебе о чем толкую? Он крут, реально крут! – не унимался рыжеволосый.

– Дело в том, что у него есть достойный соперник – Молот. Хоть у него гораздо меньше опыта, но он умен, сообразителен, ловок, а самое главное, он моложе. Брегор старик, ему не под силу плеяда испытаний. Она нова, никто и представления не имеет с чем придется столкнуться…

– Вашу скайкарту, пожалуйста. – Приветливо сказала молодая, светловолосая девушка, протягивая руку.

Брут резким, неаккуратным движением протянул ей скайкарту, представлявшую собой программируемый электронный билет пользователя. Жанна, как высвечивалось на ее электронном бейдже, извиняющимся движением, будто это она сделала, что-то не так, взяла документ и провела по нему сканером. Пожелав приятной поездки и белоснежно улыбнувшись заученным движением, вернула пластиковую карту.

Брут неровной походкой пошел к скаймаксу. Новые летательные аппараты полностью вытеснили, падающие время от времени, аэробусы устаревшего поколения. Скаймакс – летающий пятипалубный монстр, имеющий форму приплюснутого диска большого диаметра, развивающий на высоте сто десять километров пять тысяч километров в час. Такие диски Брут видел

в одном из старых журналов, найденных в запылившейся коробке на чердаке родительского дома, когда играл там в детстве. Только там их называли как-то странно – летающие тарелки. Ничего общего с тарелкой скаймакс не имел. Пять комфортабельных этажей, забитых электроникой под завязку. Нижняя палуба была предназначена для перевозки работников секторов, три верхних для клиентов, а про верхнюю палубу ходили слухи, будто бы там перевозят VIP-клиентов с заоблачным социальным статусом, владельцев крупных компаний и банков, успешных менеджеров, звёзд шоу бизнеса и игроков высшей лиги. Да одно кресло в скаймаксе со всеми наворотами стоило больше жилища дяди и тети Брута! Изнутри помещения больше походили на шикарный зал ожидания со множеством посадочных мест, только это было уже ожидание прибытия к месту назначения. Поговаривали, что компания Макс Индастриз, дочерняя компания Мегасофт, разработала принципиально новый двигатель, позволяющий достаточно быстро добираться до ближайших планет. На его базе были созданы атмосферные и космические летательные аппараты, наделавшие много шуму в новостях и среди учёных. Если раньше до Марса нужно было лететь полгода, то сейчас на новом аппарате спейсмакс это время сокращалось в десять раз. На фюзеляже, пестрел огромных размеров рекламный слоган компании: «Мы сделаем всё, для осуществления вашей мечты!» Слоган перекрывался массивной, от кабины до хвоста, голубой искрящейся надписью – Мегасофт, с живым изображением на конце ромбовидного, сверкающего множественными гранями, алмаза.

Взлет прошел довольно спокойно и комфортно, впрочем, как и всегда. После быстрого набора высоты, от которой кружилась голова при взгляде в иллюминатор, скаймас выходил на суборбитальную высоту, где проходил основной полёт, длившийся около часа. Отсюда можно было увидеть огромную планету с малюсенькими городами, поглотившими Землю, плавно перетекающими из одного в другой. Таким образом компания делала ещё один рекламный трюк своих возможностей, предлагая особенно впечатлившимся провести незабываемый космический полёт за орбиту Луны. Такая экскурсия стоила гораздо дороже недельного посещения красного игрового сектора и была для Брута совсем уже недостижимой мечтой, даже если бы он проработал безвылазно на континенте две жизни. Через некоторое время облачность стала редеть и, наконец, исчезла, открыв рыже-коричневые просторы великой пустыни. Брут, глядя в иллюминатор, разглядывал земную поверхность. С высоты в одиннадцать тысяч метров хорошо было видно, что весь

континент, называвшийся когда-то Африкой, был разделен на множество одинаковых гигантских по площади квадратов – игровых секторов. Теперь второй по величине материк целиком и полностью принадлежал корпорации Мегасофт и назывался по аббревиатуре купившей его компании Геймс Технолоджи оф Мегасофт, именуемый среди населения планеты ГоТМ.

Пассажиры галдели, как стая гусей у водопоя, особенно те из них, кто в первый раз решил поучаствовать в игре. На спинке каждого сиденья находился трип, при активации которого появлялась голограмма континента, поделенного на сектора игр. Скаймакс также отображался на карте своей миниатюрой и можно было видеть над каким именно сектором он пролетает в данный момент. Любой сектор, заинтересовавший пользователя, можно было увеличить и рассмотреть вблизи. Из краткого ознакомительного курса можно было узнать историю возникновения игрового континента. Для любителей подробностей, которых было немало, имелись книги об истории создания, которые можно было приобрести здесь же на борту. Любителям краткости можно было ознакомиться с ближайшими планами компании, просмотрев несколько рекламных роликов, сделать предзаказ на посещение заинтересовавшего сектора или заказать виртуальную ознакомительную версию игры нового сектора по сети. Компания начинала стричь кредиты с клиентов с момента первого посещения игрового контура – специальных площадок в торговых мега корпусах, оснащёнными трипами, где можно было ненадолго окунуться в мир игр совершенно бесплатно, но на короткий промежуток времени. Брут, проявляя острый интерес к данной теме с самых первых дней своей сознательной жизни, знал о секторах все, что только можно. Его печалило лишь то, что он не может позволить себе хотя бы раз оказаться там, в одной из игр. Мечтая испытать ее и себя на прочность, ощутить всю радость эмоций, познать горечь поражений и счастье побед. Но все это были лишь грезы, Брут не мог позволить себе купить билет, даже откладывая на это часть заработной платы в течении пяти лет. Хорошо, хоть корпорация предоставляла своим работникам мини смартвейс, умный браслет, заменивший собой устаревшие смартфоны, сенсорные планшеты, системы позиционирования и биологические датчики жизни. Конечно, это был не полноценный смартвейс, имевшийся у подавляющего населения планеты, но всё же лучше, чем ничего. Наличие даже мини смартвейса выводило любого пользователя сети на следующий уровень, где можно было поговорить с родственниками и друзьями по голографической связи, посмотреть новые трип-фильмы с обязательной рекламой нового

сектора игры, где во всех подробностях рассказывалось о незабываемых впечатлениях на всю оставшуюся жизнь. Конечно, он мог бы постараться сыграть хоть раз в жизни, но у него была бабушка, пенсии которой едва хватало даже на то, чтобы покрыть треть всех расходов на лекарства. Да, у нее была дочь, тетя Зами, которая, зная о теплом рабочем местечке Брута, условилась с ним, что с нее дом и еда, а с Брута деньги на лекарства и налоги, что было не совсем справедливо. Но Брут молчал – он тоже жил в доме дяди и тети, желая когда-нибудь купить себе хибарку. Пусть самую маленькую, но свою.

Щурясь в попытке разглядеть хоть что-нибудь интересное, он наблюдал за каждым сектором, над которым пролетал скаймакс. Но без увеличивающей оптики, предлагаемой за отдельную плату пассажирам, сложно было что-то разглядеть, тем более, на высоких скоростях. Здоровенный игровой сектор со стороной квадрата в двести километров мог вместить до десяти тысяч игроков, не считая игровых ботов, которых могло насчитываться до сотни тысяч. Но это только в красных секторах, где могли происходить грандиозные битвы разных эпох развития человечества. Поучаствовать в штурме вражеского космического корабля или базы далёкого будущего. Взять на себя бразды правления небольшого города, набитого кровожадными группировками бандитов. Любое удовольствие за ваши кредиты!

Чтобы отделить сектора друг от друга, между ними проходила тридцатикилометровая буферная зона с дорогами для наземного и надземного транспорта. Те, кому было охота вытрясти свои внутренности по неровностям дороги, предпочитали пользоваться наземными багги, оставляя за спиной тучи пыли. Для любителей скоростной комфортной езды – ровнейшие мега шоссе без перекрёстков, устроенных таким образом, что трасса проходила либо над пересечением перпендикулярного полотна, либо под ним, углубляясь в почву тоннелем. Сверхскоростные перелёты осуществлялись на малогабаритных судах всё той же компании Макс Индастриз, но ими пользовались преимущественно мобильные группы сохранения порядка, высылавшиеся по тревожному сигналу обслуживающего персонала. Эксцессы происходили повсеместно. Заигравшиеся участники теряли порой связь с действительностью, перестреляв или перерезав не один взвод условного противника и ощутив себя этаким непобедимым супербойцом. Команды сохранения порядка бережно возвращали уважаемого игрока с небес великолепия на землю, вежливо объясняя, после обезвреживания, неправильность выбранного поведения. Зачастую такая мера пресечения помогала, и игрок

возвращался в игру до окончания срока контракта. В противном случае на зарвавшегося игрока накладывался штраф в счёт совершённых и будущих бесчинств. Но в этом случае за ним невидимой тенью ходило отделение группы, пресекая попытки агрессии по отношению к другим игрокам или обслуге сектора. Ботов же можно было валить толпами, благо индустрия их производства работала на всю катушку.

Горные пики разрывали редкие белоснежные облака. Пустыня казалось втягивала в себя, словно трясина, игровые постройки и дороги. Атаковала, намереваясь замести собой абсолютно все.

Двое парней по соседству с Брутом, оживленно заговорили друг с другом. Брут взглянул на трипы ребят. Парень увеличил знаменитый сектор 425 под названием «Приключения в меловом периоде», настолько близко, что можно было наблюдать за двумя гигантским ящерами на фоне лесного массива, слившимися в кровожадной схватке.

Лишь однажды Бруту посчастливилось увидеть этих ужасно-изящных монстров, исчезнувших с лица Земли миллионы лет назад. Тогда он был просто на седьмом небе от счастья. Скаймакс совершал не запланированную посадку в аэропорту лабораторного сектора и низко проплывал над частью сектора. Заросли джунглей нещадно опутывали земли, а широкие реки разрезали их цепи. В одной из просек показались огромных размеров серо-коричневые туловища двух динозавров. Длинные шеи взлетали к самым верхушкам деревьев и, как ни в чем не бывало, поедали листья. Далекие тела динозавров казались великанскими даже с такой высоты. Приглядевшись, Брут заметил, такой же формы тела, но гораздо меньших размеров, стоящего рядом с ними детеныша. Все грозное величие этих существ и никчемность человека с дубинкой можно было ощутить, находясь только рядом с ними, только в секторе 125. Невозможно было поверить, что около 160 миллионов лет назад эти гиганты населяли всю планету и были доминирующим видом. Что же на самом деле уничтожило этих существ? Учёные предполагали, что это могло быть обледенение земли, в результате упавшего на землю метеорита. Температура воздуха стала ниже, растительность исчезла, и они умерли от голода. Но точного ответа не мог дать никто.

Сектор 125 был одним из первой десятки игр. Шума среди населения наделал невообразимого: все вокруг только и говорили, что о динозаврах. Кто не мог себе позволить посещение реальной игры, покупал виртуальную версию и любовался древним миром одновременно стараясь в нем выжить. На сегодняшний день игра изменилась до неузнаваемости – это и

многочисленное разнообразие новых видов динозавров, и новые агрессивно настроенные племена, и возможность использования неподходящего по времени оружия и других технологий, вплоть до боевой брони, экзоскелета с миномётной навеской, импульсного оружия и гранат, но интерес выживания в дикой природе среди ужасных ящеров остался до сих пор.

Постепенно гомон людей стих, и Брут провалился в глубокий сон. Его разбудил голос стюардессы, оповещающий о заходе на посадку и призывающий всех пассажиров проявить терпение еще пятнадцать минут.

Опускаясь все ближе к поверхности, можно было различить южный аэропорт, расползающийся в стороны щупальцами стартовых полос, словно гигантский спрут.

Приземление произошло так же плавно, как и взлет. Голос из динамиков объявил о благополучной посадке и поблагодарил пассажиров за терпение.

По сравнению с промозглой погодой дома, здесь жарко светило солнце. Воздух был прогретый, цифровой термометр на здании аэропорта показывал 27 градусов по Цельсию. Скинув куртку, Брут направился в зал ожидания. Дождавшись своего рейса среди ещё большего количества рекламных трип-нарезок, расположенных в разных частях зала, отправился, к ожидающим своих пассажиров, скаймаксам. Эти были менее вместительны, на их борт могли подняться только две сотни человек.

Перелёт до посадочной площадки сектора 406 занял немного времени. Там их ожидало три вместительных автобуса. Служба охраны, имевшаяся на каждой площадке, считав данные со скайкарты, распределила пассажиров по местам, и автобусы тронулись с мест. Два из них, оставив за собой стену песчаной пыли, умчались в направлении к соседнему сектору. Автобус, в котором находился Брут, через тридцать минут езды по извилистой дороге, тянувшейся вдоль горной цепи, достиг территории Содома. На контрольно-пропускном пункте, как обычно, охрана проверила документы и рюкзак. В секторе 406 все гораздо серьезнее, на карте это место было пурпурного цвета, что означало прямое отношение к обслуживающему сектору ГоТМа.

Таким цветом обозначались всего три сектора. Один из них располагался на острове, под старым названием Мадагаскар, и являлся основной лабораторией корпорации. По официальным данным, предоставленным в любом источнике глобального интернета, в этом месте происходили абсолютно все важнейшие технологические разработки, а также, здесь располагались, и управляющий центр с расположившимися в нём операторами, поддерживающими связь с игроками, и центр испытаний. В

простонародье это место называлось «Мозг». Второй лабораторный сектор приходился на географическую середину континента, расположившись в самых непроходимых джунглях, до которого обычным игрокам было не добраться, даже пожелай они такое сделать. По официальным данным здесь происходило последнее тестирование ботов, техники, оружия, а также их ремонт и восстановление. Плюс к этому здесь находились промышленные склады. Тот же самый цвет сектора «Содом» выполнял лишь конспиративную цель. Здесь не игровой сектор, этим все сказано.

Сам сектор был поделен на несколько участков, охранявшихся всё той же службой безопасности, во избежание проникновения на закрытую для посещения территорию. Участок А1, в котором работал Брут, располагался в долине Капских гор и тянулся до берегов обоих океанов.

На фоне серой горной цепи располагались аккуратные, прямоугольной формы и разной высоты, домики. Цвета их чередовались белоснежным и металлическим. Окна во всю стену предлагали прекрасный обзор на долину и горы, благо природа в этих местах сумела выстоять, сопротивляясь вторжению цивилизации и отгремевшей когда-то войны, охватившей весь континент.

Войдя в помещение, Брут ощутил блаженство – в воздухе витала комфортная прохлада климат контроля. Дошёл по светлому коридору до подсобного помещения, навстречу ему попался управляющий. На нем, как и на всех работниках этого места, была строгая одежда, по фасону напоминающая китайское мужское кимоно с черными бечевками вместо пуговиц. Отличительным знаком одежды управляющего был ярко красный цвет верха. Черные брюки же не отличались от брюк простых работников. Слева, на уровне сердца красовался цифровой бейдж с именем и должностью. Изо рта управляющего, как всегда, когда он зол, торчала зубочистка, которую он с ожесточением грыз. Выражение лица представляло застывшую маску нагловатого отвращения.

– А, Чернявый! Наконец-то явился, бегом переодеваться и за работу! – сказал он, вытащив изо рта зубочистку.

– Я – Брут. – Напомнил он несмело.

– Ага! Сейчас вас всех начну по именам называть! Бегом сказал, клиентов ждать заставляешь! Сегодня все кувырком, не понимаю, что происходит. Со вчерашнего дня произошло девятнадцать сбоев! – он больше не замечал Брута и разговаривал скорее всего с кем-то по внутренней связи. – А сейчас этот, приехал на три часа позже, чем необходимо. Что за чертовщина?!

Брут толкнул дверь, с потолка мгновенно заструился холодный свет точечных светильников, освещая комнату без окон. По периметру стен и рядами посреди комнаты вытянулись, как солдаты, металлические шкафы для одежды. Прошёл между двумя рядами, завернул к третьему и подошел к одному из шкафов. Приставил магнитный ключ, дверь с щелчком отворилась. Переоделся в униформу, точно, как у управляющего, кроме цвета верха – он был белоснежным с черными ремешками вместо пуговиц. Аккуратно защелкнув на запястье левой руки минисмартвэйс, представлявший из себя функциональный браслет с маленьким трип-плеем, и убрав свою одежду, он отправился на кухню. Его движения были вялыми, словно он еще не стряхнул с себя оковы сна. На лице вечная усталость и покорная безысходность. Этот мир не принадлежал ему и вряд ли, что-то могло измениться в жизни среднестатистического человека современного общества. Ему никогда не стать великим, как Александр Македонский или Бонапарт. Когда он был младше – днями напролет зачитывался эпичными историями о битвах знаменитых полководцев, мечтал, подобно им стать яркой звездой на страницах истории. Но теперь, повзрослев и кое-что поняв о мире и о себе, он просто выполнял свою работу, каждый раз одёргивая себя мыслями, что каждому в этом мире своё место.

Автоматическая дверь мягко отъехала в сторону, прячась внутри стены, и Брут оказался на кухне. Посреди располагался длинный, отливающий металлом стол, который разделял помещение на две части. От начала и до конца он был заставлен подносами со всевозможными блюдами.

– Эй, Брут! – Окликнул его здоровый мужчина с густыми рыжими усами на добродушном лице. На нем был светлый поварской китель с дробью свежих ярко-красных пятен. Он что-то перелистывал на трипе, возвышающемся над столом.

– Привет, Фрэнк! – поприветствовал его парнишка безрадостно.

Конец ознакомительного фрагмента. Купить полную версию.